

なみ わら
涙と笑いのファンタジー・アドベンチャー

かぐや姫伝説

と あつか せつめいしよ
取り扱い説明書

VFR-K1-06



任天堂

ファミリーコンピュータ



このたびはピクチャー音楽産業
 (株)のファミリーコンピュータカ
 セット「かぐや姫伝説」をお買
 い求めいただき、誠にありがと
 うございます。取り扱い方、使
 用上の注意等、この取扱説明書
 をよくお読みいただき、正しい
 使用法でご愛用ください。



まも ちゅう い じ こう 守ってほしい注意事項

- ①精密機器ですので、極端な温度条件下での使用
 や保管および、強いショックを避けてください。
- ②端子部分に手を触れたり、水にぬらすなど絶対
 によごさないでください。
- ③シンナー・ベンジン・アルコール類の揮発油で
 は、ふかないでください。
- ④カセット交換の際、必ず電源をお切りください。
- ⑤ゲームを途中でやめるときは、それまでのゲー
 ムをセーブしておきましょう。電源は、リセッ
 トボタンを押しながら切ってください。
- ⑥健康のためテレビ画面からできるだけ離れてく
 ださい。また、長時間ゲームをするときは、休
 憩をするようにしましょう。
- ⑦ご使用後は、ACアダプターをコンセントから
 必ず抜いておいてください。

も

く

び



- ストーリー..... 3
- ゲーム・スタート..... 5
- コントローラーの使い方..... 8
- 画面の説明..... 9
- アイコンの説明..... 11
- コマンドの説明..... 12
- 主な登場人物..... 19
- 主なアイテム..... 23
- ゲームをススめるポイント..... 28

ストーリー

主人公はある日突然、これまでの安穩とした生活から別れを告げ諸国漫遊の旅に出ることを決意しました。

旅の途中で目にしたこと、耳にしたことは、それは驚くことばかり。小指にも満たない小さな少年が鬼を退治したとか、助けた亀に連れられて竜宮城で遊んで来た人がいるとか、首が8つもあるおろちを退治したお侍の話とか、主人公にとっては夢のような冒険話が耳に入ってきました。

いつかは自分もそんな冒険をしてみたい、都の噂になってみたいそればかりを考えながら少年は旅を続けていたのでした。

そんなある日少年は奇妙な森に迷いこみました。

そのときです。天からおじいさんの声がしたのは……





「少年よ、ここはじゃじゃヶ森じゃ。君の^{きみ}勇^{ゆう}氣^きをみこんで^{ねが}お願いがある
のじゃ。この^{もり}森^{もり}のどこかで、かぐや^{ひめ}姫^{しやうじよ}という少女^{こま}が困^{なや}ったことになっ
ているんじゃ。なんとか彼女^{かのじよ}に会^あって、悩^{なや}みを聞^きいてあげてくれんか
のう。」

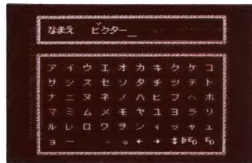
遂^{つい}に自^じ分^{ぶん}にも冒^{ぼう}険^{けん}の機^き会^{かい}が訪^{おとず}れた、少年^{しやうねん}が小^こ躍^{おど}りせんばかりによろこ
んだのはいうまでもありません。

何^{なん}のためらいもなく天^{てん}の声^{こえ}の頼^{たの}み^ひを引^うき受^うけることにした主人^{しゆじんこう}公^{こう}は、
天^{てん}から授^{さす}かったムチと口^くウソ^うフ^てを手^てにじゃじゃヶ森^{もり}へ^{はい}と入^いって行^いくの
でした。

主人^{しゆじんこう}公^{こう}それはあなたです。

たとえあなたが女^{じよ}性^{せい}でも必^{かな}ず男^{おとこ}の子^このつもりでプレイ^{くだ}して下^{くだ}さい。
これから起^おこる冒^{ぼう}険^{けん}は、おとこの心^{しん}理^り、感^{かん}情^{じやう}などが必^{ひつ}要^{よう}なのですから。
それでは、氣^きをつ^{かん}けて頑^{がん}張^ばって…………。

ゲームスタート



オープニングの画面がでたら **START** ボタンを押します。

タイトル画面に変わり、**+**ボタンの上下で「はじめから～」 「つづきから～」を選択し、**A**ボタンで決定します。

はじめから はしめる を選択した場合なまえを8文字以内で入力して下さい。

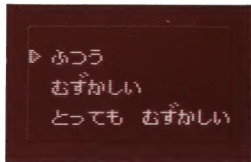
+ボタンで文字を選び、**A**ボタンで決定です。

入力が終わったら右下の「E0」を選択します。

入力の途中で訂正するときは、名前下のカーソルを「←」「→」で移動し、再入力します。

“ひらがな”と“カタカナ”は、「↑」で切り換えます。

☆ここで入力した名前は、メッセージの中で呼びかけられます。必ず入力するようにしましょう。



次にゲームの難度(むずかしさ)を選びます。

✚ボタンで選択し④ボタンで決定です。

- ふつう…アドベンチャーを初めてプレイする方、あるいは、ウォーミング・アップに。
 - むずかしい…オレはアドベンチャーの天才という方に。
 - とってもむずかしい…途中でいきづまっても、なげださない根性がある方に。
- ☆これらはゲームの展開が少しずつ違っていきます。
ふつう むずかしい とってもむずかしい……と
チャレンジして3回楽しんでみて下さい!!

どの つづきに しますか？

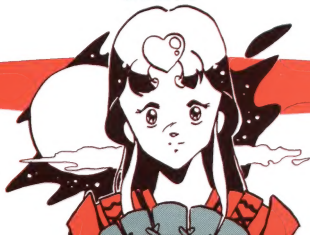
▷1 ビクター

2 ビクター

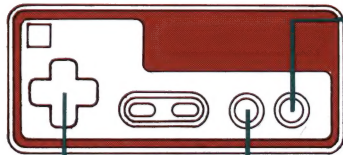
つづきからはじめる^{せんたく}を選択した場合左の画面に変わ^{ば あいひだり}ったら、+ボタンで選択し^{せんたく}Ⓐボタンで決定します。^{けってい}
かぐや姫^{ひめ}が「がんばってネ！」と声援^{せいえん}してくれたらⒶボタンを押します。

セーブしたつづきからゲーム・スタートです。

「はじめから～」の^{とき}に^{にゅうりよく}入力した^{なまえ}名前^{おぼ}でセーブされています。^{ばんごう}番号とゲームの内容は^{ないよう}しっかり覚えておきましょう。



つか かた コントローラーの使い方



十字ボタン

- コマンドの選択^{せんたく}
- キャラクターの移動^{いどう}

ゲーム中、特別な操作をする時は、説明が表示^{せつめい ひょうじ}されます。読みおとしのないように注意^{ちゅうい}してください。

A ボタン

- コマンドの決定^{けつてい}
- メッセージ・ウインドウ
に▶マーク表示^{ひょうじ}の時^{とき}、
メッセージ送り^{おく}

B ボタン

- コマンドのキャンセル

ガンバ、テネ



が めん せつめい
画面の説明

⑤ 得点

① グラフィック・
ウィンドウ

⑥ 体力

④ コマンド表示

③ アイテム
(持ち物)
ウィンドウ



② メッセージ・ウィンドウ

①グラフィック・ウィンドウ

ストーリーの進行を絵で表示するメイン画面。

画面の絵を見たり、取ったりする場合、ウィンドウにアイコン(眼、)などが現われます。

②メッセージ・ウィンドウ

メッセージが表示されます。

メッセージの終りに▶マークが表示されたら④ボタンを押して下さい。次のメッセージに進みます。

③アイテム・ウィンドウ

現在あなたが持っているアイテムが表示されます。

アイテムを選択する時に☞マークが現われます。

④コマンド表示

どのような行動をするか、コマンドの中から選択して下さい。

⑤得点

あなたの行動が得点となって加算されていきます。

⑥体力

行動によって体力が減ります。良いことをすると体力がもどったりします。

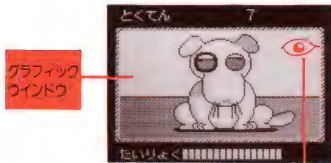
体力が0になったら、ゲーム・オーバーです。

アイコンの説明

グラフィック・ウィンドウに^{ひょうじ}表示されます。

「みる」^{せんたく}選択^{めい}のアイコン | これは^みボタンで^み見たい^{ところ}所、^と取りたい^{もの}物の^{ところ}所へ^{いどう}移動させ^あボタン
「とる」^{せんたく}選択^おのアイコン | ^んを押します。

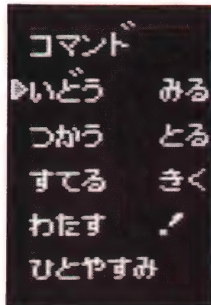
※^{めい}のアイコンは^あボタンの右を押しつつ^{みぎ}づけることで、^あアイテム・ウィンドウに^{いどう}移動します。
^みアイテムを見たり、^{しら}調べたい^{とき}時、^{めい}をアイテム・ウィンドウへ^{いどう}移動して^{くだ}下さい。



^あボタンの右を押しつつ^{みぎ}づけて^{めい}のアイコンをアイテム・ウィンドウへもってくる。^あボタンの^{じやうげ}上下で^{いどう}移動させ^あボタンを押すと、グラフィック・ウィンドウに^{ひょうじ}表示されたり、メッセージ・ウィンドウに^{せつめい}説明が^で出たりします。

●ウィンドウ内で^あボタンで^み見たり、^{しら}調べたりする。

せつめい コマンドの説明

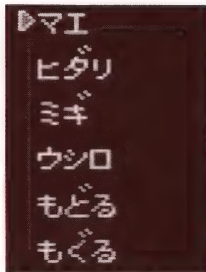


通常のコマンド表示

✚ボタンで^{せんたく}選択、④ボタンで^{けつてい}決定、③ボタンでキャンセル。
 コマンドは^{がめん}画面によって^{へんか}変化することがあるので、^{せんたく}選択する
 時には^{とき}注意して^{ちゆうい}下さい。

よくおぼえてね。





●**いどう**—移動する時選択します。

移動する方向を選んで下さい。

「いどう」の方向は場面によって種類が変わります。メッセージ・ウインドウに指示が出ることもあります。その時は指示に従って下さい。

●**みる**—見たり、調べたりしたい時選択します。

「みる」を選択するとグラフィック・ウインドウに👁が表示されます。みたい所へ⬇️ボタンで移動しⒶボタンを押します。また、アイテムを見たり、くわしい状態や残り数を調べたりすることもできます。アイテムを見る時は⬇️ボタンの右を押し、👁をアイテム・ウインドウへ移動させます。

(くわしくは「アイコン」参照)

- つかう**——もっているアイテムを使う時選択します。
「つかう」を選ぶとアイテムの所に^{ひょうじ}マークが表示されます。^{じょう}＋ボタンの上下で選んで^おＡボタンを押します。

アイテムによっては使う場所を指定しなくてはなりません

例



「つかう」で
ムチを選^{せんたく}択



アイテム
ウィンドウ



グラフィック・ウィンドウ

ムチを^{つか}＋ボタ
ンで使いたい
ところい^いどう
所へ移動し^おＡ
ボタンを押す。

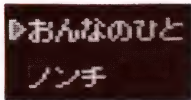
●**すてる**——^も持てるアイテムの数は限られています。そんな^{とき}時、持っているアイテムを^{ひつよう}すてる必要があります。

アイテムの^{ところ}所に^{ひようじ}👉が表示されます。「すてる」アイテムを^{えら}選んで^{くだ}下さい。

アイテムを^{すず}すててしまうと、^ど2度と^て手に入り^{はい}ません。うまく^{まえ}すてないと前に進めないこともあるため、^{じゆうふん}十分^き気をつけて^{くだ}下さい。

●**きく**——^{なに}何かを^{ときせんたく}たずねる時^{せんたく}選択します。「きく」を選択すると

だれに？



^{ひようじ}と表示されま
す。さらに…

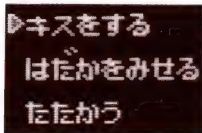
なにを？



^{ひようじ}と表示される
こともあります。

「なにを」などは、^{なんど}何度か^き聞いたり、^み見たりすることで^{しゆるい}種類^{へんか}が変化します。^{かなら}必ず^{なんど}何度も^{かいわ}会話
をして^{じょうほう}情報を^{じょうず}上手に^き聞いて^{くだ}下さい。

- **わたす**——^も持っているアイテムを^{だれ}誰かに^{ときせんたく}わたす時選択します。
アイテムの^{ところ}所に^{ひょうじ}☞が表示されます。「わたす」アイテムを^{えら}選んで^{くだ}下さい。
- **と る**——グラフィック・ウインドウにあるものを^と取る^{ときせんたく}時選択します。「とる」を^{せんたく}選択するとウインドウに^{ひょうじ}☞が表示されます。取りたい^と所へ^{ところ}☞ボタンで^{いどう}移動し^①①ボタンを^お押します。取った^{もの}物はアイテムにくわわります。
- **!**——いつ、どこで^{つか}使うか、それはあなたの^{じゆう}自由です。



でも…むやみにキスしてると、かぐや^{ひめ}姫がし
つとしてあとで不幸な^{ふこう}めに^あ合ってしまう!!

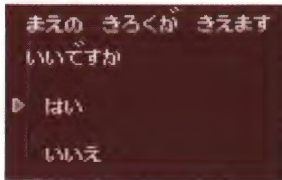
●ひとやすみ—ゲームをセーブ(記憶)します。



ひとやすみを選択すると、左の画面に変わります。

記録する番号を十字ボタンで選択し、(A)ボタンを押します。

セーブは全部で5つできます。



また、前に記録をしてある所にかさねる場合は、前の記録が消えてしまいます。

「はい」「いいえ」の選択をして下さい。

記録の場合、それぞれの番号には最初に入力した名前が表示されるだけなので、何番には何を記録したかメモしておくとうい良いでしょう。

— のカセットには、これまでのゲーム内容
— を記録しておくセーブ（バックアップ）
機能があります。ゲームを途中でやめるとき
や、行き先の選択に迷ったとき、またはアク
ションゲーム・モードやクイズゲーム・モー
ドになる前などには、こまめに今までのゲー
ム内容をセーブしておきましょう。
その後で電源スイッチを切るときは、ファミ
コン本体のリセットスイッチを押しながら電
源スイッチをOFFにして下さい。





おも
とうじょうじんぶつ

主な登場人物



ひめ
かぐや姫

ぜひともかぐや^{ひめ}姫^{ねが}の願いを
かなえてあげよう



クミちゃん

どうくつ
洞窟でたおれてい
しょうじょ がおいろ わる
る少女。顔色が悪
い。お腹^{なか}がすいて
いるのかな。



サンタじいさん

とってもやさしい
サンタじいさん。
親切にすればいい
ことありそう!?



いぬまる

1人でお留守番の
いぬまる何してる
のかな～。



××姫

かぐや姫とおも
うわき
ら…どこかで浮気
しなかった?



不良少年

正面からぶつかれ
ば誠意はきつとつ
たわるだろう。



ナンチ

しゅじん ちゅうじつ かめ
主人に忠実な亀
きみ ちから
きっと君の力になって
くれるハズ。



ひめ
おと姫
しゅじんさま
ナンチのご主人様。
このごろちよつと
ぶ せく
ビタミン不足なの。



もしもしクラブ
うけつけじょう
の受付嬢
はなし
ウワサ話のすきそ
かのじょ
うな彼女。



セイコ

うるわしの未亡人。
セイコさんにはぜひ
会いたい。セイコさ
んから受けとらなく
てはならない重要な
物が……？上手にご
気嫌をとらないとも
らえないよ。



サユリ

鏡がいつもわれて
しまうのが彼女の
なやみ。



おばあちゃん

尼寺にいるおばあ
ちゃん。入れ歯が
なくてかわいそう。



おしょうさん

なにか秘密があり
そうなおしょうさ
ん。

おも 主なアイテム



ムチ

^{たか}高い^{ところ}所のものを
と
取ったり、おど
かしたり…。で
も、あぶないか
ら^き気^{つか}をつけて使
ってネ!



ローソク

^{くら}これで暗やみも
だいじょうぶ!?



リンゴ

^き木からもぎたて
^{えいよう}で栄養たっぷり。



マッチ

これがないと○
^{つか}○○○も使えな
い。



ナイフ

き けん たび ぶ
危険な旅には武
器も必要さ。



カギ

なん
何のカギかな？



オノ

き たけ き
木や竹を切るた
めのオノ。



ぬいぐるみ

おんな ひと ず
女の人が好きそ
うなくまさんの
ぬいぐるみ。



サングラス

まぶしいときに
はこれを使いた
い。



はごろも

かぐや姫^{ひめ}からも
らえら^{つか}るとっても
便利^{べんり}なもの。



スタミナ・ドリンク

これで体力^{たいりよくかいふく}回復
だ。



かいそう 海草

からだ
体によさそう。



たまたげ
なにはい
何が入っている
のかな。



お酒
ひと
ある人はお酒が
だいす
大好き。



ごしょうたいけん
お
どこかに落ちて
ないかな。



お金
きげん
みぼうじん
未亡人のご気嫌
をとって、お金
をもらおう。



けしょう道具どうぐ
 これじょそうで女装もOKさ!



写真しやしん
 古ふる〜い写真しやしん。



お守まもり
 海うみの神かみのお守りまも
 じゃ。



五色ごしきの玉たま
 これでんせつが伝説りゅうの竜
 がもつ五色ごしきの玉たま
 だ。

🌙 ゲームをススめるポイント

♥ 涙と笑いのアドベンチャー・ゲームです。ゲームを解くためには、一度何かをして何もおこらなくても、同じことを何度も繰り返してみて下さい。話相手にも聞き忘れたことがないか、十分に注意しましょう。

ねちっこい根性が必要です。でも、その根性で何かがみつかった時の喜びは何ものにもかえられないはずです。

♥ このゲームのエンディングは、いろいろ用意されています。体力が0になったり、アクション・ゲームで失敗したりした時は、死んでゲーム・オーバーになりますが、それ以外にもゲームの進め方で、とんでもない終わり方になったりします。

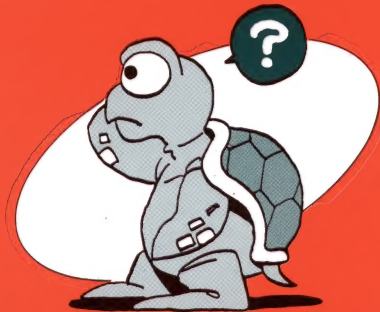
最後まで行けても、得点によっては、ハッピーエンドにならないこともあります。何度もトライして見て下さい。新たな展開が見つかるはずです。

♥ 場所をいどうしたら、まずはいろいろなものを見^みてみましょう。
人^{ひと}がいない場所では、特に“見る”ことが重要^{じゅうよう}な情報^{じょうほう}です。アイテムを見るのもいいで
しょう。
また、途中^{とちゅう}で一緒^{いっしょ}に旅^{たび}をすることになるノンチを忘^{わす}れな^{くだ}いで下さい。
場所をいどうした時^{とき}、人^{ひと}に会^あった時^{とき}、アイテムが一^{いっぱい}杯^{はい}にな^{とき}った時^{とき}、困^{こま}った時^{とき}にはノンチ
に聞^きいてみましょう。
き^{やく}つと役^だ立つことをおしえてくれるはず^{はず}です。

♥ アイテムを手^てに入^いれるチャン^{いちど}スは一度^{いちど}だけ。
すててしま^{つか}ったり、使^{あと}った後^{あと}で“アレッ!?こ^{ひつよう}こ^{おも}で必要^{ひつよう}だ”と思^{おも}ったら、迷^{まよ}わ^なずやり直^{なお}し
ま^{まし}ょう。こ^{とき}んな時^{とき}のため^{ため}にもセーブは、こ^こま^めめに!

♥ ゲーム中^{ちゅう}に迷^{めい}路^ろが^で出^でてき^きますが、あ^あせ^せつては^はダ^ダメ。
おち^かついてマッ^すプ^すを書^かき^かな^かが^から進^{すす}め^めば、ぬ^ぬけ^けられ^れない迷^{めい}路^ろはあ^あり^りま^ませ^せん。
セーブ機^き能^{のう}を有^{ゆう}効^{こう}に^{つか}使^{つか}って^{つか}ガ^ガン^ンバ^バロ^ロウ。

♥ 券^{けん}をつなぎ合わせる時、一度取^{あわ}ったパーツを元^{とき}の所^{いちどと}にもどすことはできません。
もし、まちがえて取^とってしまったら、わく内^{ない}のあいている場所^{ばしょ}に一旦^{いったん}置^おいて
おき、後^{あと}であらためて、Aボタンで取^とって正^{ただ}しい場所^{ばしょ}にうごかして下^{くだ}さい。



メモリアップ機能付カセット取扱注意

このカセットには、電源を切ってもゲームの途中経過を記憶しておく機能が付いています。

記憶内容が消えてしまう場合がありますので、下記の注意を必ず守って下さい。

1. 電源を切るときは、ファミコン本体のリセットスイッチを押しながら電源スイッチをOFFにしてください。
2. 本体の電源を入れたままで、カセットを抜き差ししないでください。
3. むやみに電源スイッチをON、OFFしないでください。
4. カセットはまっすぐに差し込み、ゲーム中は触れないでください。

© 1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

発売元: **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世ハレス5F